NES-XU-NOE-1

MEGA MAN 3

SPIELANLEITUNG

Ⓣ

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo Entertainment System paßt.

ZUR BEACHTUNG

1) Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, fallenlassen und nicht auseinandernehmen.
2) Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3) Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4) Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5) Überprüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassetten auf Verunreinigungen, bevor Du diese in die Spielkonsole einsetzt.

Hinweis : Nintendo behält sich Produktverbesserungen ohne Ankündigungen vor.

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System™ (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die **Mega Man 3★** Spielkassette für das Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gut durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

INHALT

Vor Spielbeginn 4
Metallangriff 5
Wie Du Mega Man steuerst 6
Das Spielen 7
Es geht los ! 9
Flitz, zu Hilfe ! 10
Die Verwendung Deines Passwortes 11
Robotermeister 12
Tips und Tricks 14

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
©1991 Nintendo Co., Ltd.
★MEGA MAN 3 is a trademark of CAPCOM Co., Ltd.
©1990 CAPCOM Co., Ltd.
Licensed from CAPCOM Co., Ltd.

VOR SPIELBEGINN

1. Lege die Mega Man 3–Spielkassette in Dein Nintendo–Entertainment System und schalte ein. Es erscheint das Titelbild.
2. Du kannst jetzt ein neues Spiel beginnen oder ein Passwort verwenden, um ein Spiel weiter zu spielen, das Du vorher begonnen hast.

   Du kannst ein **neues Spiel beginnen**, indem Du den Cursor auf **Start** stellst und dann auf Deiner Steuerung **Start** drückst.

   Wie Du ein Spiel mit Passwort fortsetzt, findest Du im Kapitel *''Die Verwendung Deines Passwortes''* weiter hinten im Heft
3. Auf dem nächsten Bildschirm bist Du von den acht ziellos schießenden Roboter–meistern des Dr. Wily umzingelt. Mit dem Steuerkreuz kannst Du Deinen Gegner auswählen. Drücke dann **Start** und sei zum Spiel bereit!

METALLANGRIFF

“Wir rufen Mega Man! Wir rufen Mega Man! Bitte kommen!

“Mega Man, wir brauchen Dich! Unser Friedensprojekt ist in Gefahr. Wir müssen diese letzten Energiekristalle bekommen oder wir können es nicht zu Ende führen. Dr. Wily ist jetzt auch hier … ja …. er ist schließlich wieder zur Vernunft gekommen. Er weiß, wo die Kristalle sind! Sie sind in den Bergwerkwelten, aber wir können dort nicht hin, um sie zu holen. Die Roboter laufen Amok und zerstören alles !

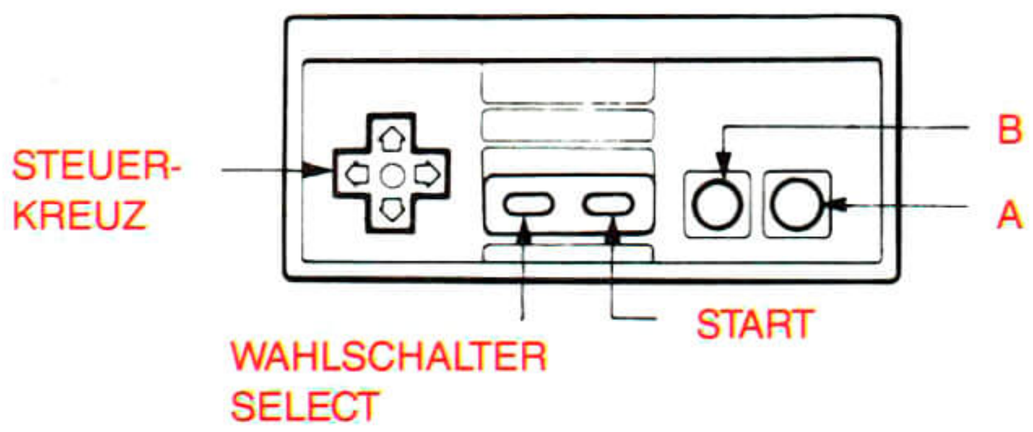
“Du muß dorthin gehen, Mega Man, und diese Kristalle holen! Du wirst dort auf ziemlich fiesen Metallschrott treffen. Mach Dich auf das Schlimmste gefaßt! Ist Flitz dort bei Dir? Gib ihm eine Schraube zum Nagen und sag ihm, sie ist von uns. Was ist das, haben wir eine Sendestörung – es klingt als sagtest Du WUFF!

“Mega Man, hol Dir den Kristall und stoppe den, der dort an der Macht ist, denn er ist ein Wahnsinniger!

“Hier spricht Dr. Licht. Ende.“

WIE DU MEGA MAN STEUERST

Bewegen nach links oder rechts	Drücke das Steuerkreuz **LINKS** oder **RECHTS**.
Hoch oder runter klettern	Drücke das Steuerkreuz **HOCH** oder **RUNTER**.
Springen	Drücke Knopf **A**. Drücke das Steuerkreuz beim Springen für Bewegungen nach links oder rechts. Je länger Du den Knopf gedrückt hältst, desto höher werden die Sprünge.
Feuerwaffen	Drücke Knopf **B**. Drücke Knöpfe **A** und **B** gleichzeitig, um beim Springen zu Feuern. Du kannst jederzeit Feuern, sogar beim Klettern.
Rutschen links oder rechts	Drücke das Steuerkreuz **runter** und **links** oder **rechts**, dann drücke Knopf **A**.



DAS SPIEL

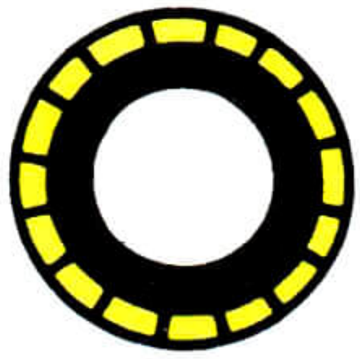
Kämpf Dich durch einen aberwitzigen Angriff wahnsinniger Maschinen. Die Robotermeister verfügen über verrücktere Waffen, als Du glauben magst! Sie klirren, surren, kriechen, schießen und feuern aus allen Richtungen. Erkunde jeden Raum und Korridor. Klettere auf jede Leiter. Duck Dich, rutsche, springe und feuere, um Deine Angreifer abzuschießen oder lauf zumindest weg!

Du beginnst das Spiel mit 3 Mega Mans. Achte auf Deinen Energiemeter in der linken oberen Ecke des Bildschirmes im Auge. Deine Energie nimmt ab mit jedem Treffer, den du von Deinen Gegnern einsteckst. Nur gut, daß Du einen stählernen Kopf hast!

Du mußt Energietanks, Energiekugeln und Überraschungskisten aufsammeln, um Deine Energie und Extraleben zurückzugewinnen. Wenn Dir die Energie ausgeht, verlierst Du ein Leben und die Runde endet. Hast Du noch Mega Mans übrig, dann starte erneut.

Energietank

Überraschungskiste

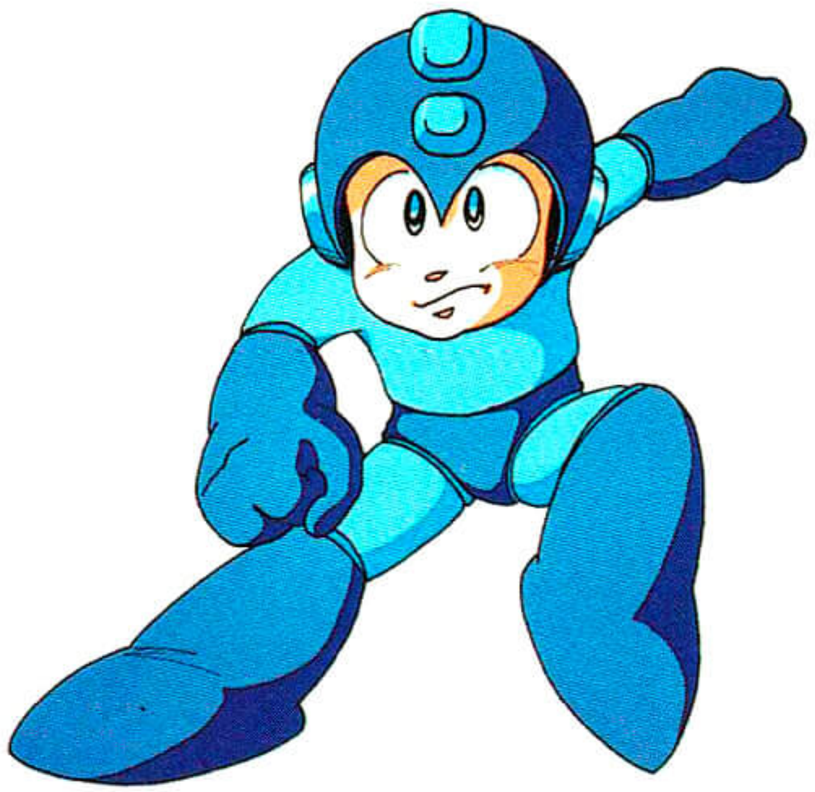


Energiekugel

DAS SPIEL (Fortsetzung)

Weiter geht's ! Schalte auf dieser Spielstufe alle feindlichen Roboter aus, und Du siehst Dich dem teuflischen Robotermeister gegenüber. Seine Energieanzeige erscheint rechts neben Deiner, so kannst Du verfolgen, wer am gewinnen ist!

Falls Du alle Deine Mega Mans verlierst, ist das Spiel zu Ende. Wenn Du aber den Robotermeister demolierst, gewinnst Du seine Waffen und kannst den Energiekristall aus seiner Welt greifen. Dann kannst Du Dich dem nächsten Wahnsinnigen zuwenden!



ES GEHT LOS !

Drücke **Start**, um Einblick in Deine Waffenkiste zu bekommen. Drücke dann das Steuerkreuz in die Richtung, in die Du den Blinker bewegen willst. Wenn der Gegenstand, den Du möchtest, blinkt, drücke wieder **Start**.

Armkanone – Diese wählst Du, wenn Du die Armkanone vom Mega Man abfeuern willst. Der Balken zeigt, wieviel Energie Du übrig hast.

Verbleibende Mega Mans – Zeigt Dir, wieviel Mega Mans Du übrig hast, um zu gewinnen.

Reserve–Energie – Diese wählst Du, um die Energiebalken in all Deinen Waffen aufzufüllen. Mehr Energie erhältst Du, indem Du während des Kampfes Energietanks aufsammelst.

Waffen der Robotermeister – Wenn Du die Robotermeister besiegst, gewinnst Du ihre Waffen und die Balken stapeln sich hier. Wähle die Waffe, die Du für den Gegenangriff brauchst, und mach Dich ran! Ein Energiebalken für die Waffe, die Du verwendest, erscheint links auf dem Spielbildschirm.

Next – Dieses wählst Du und drückst **Start**, um mehr Waffen der Robotermeister zu sehen. Die nächste Waffenkiste wird auf den Bildschirm geschoben. Hilfe kannst Du auch von Deinem Mega Hund erhalten, Flitz. Lies weiter, und Du siehst wie.

FLITZ, ZU HILFE !

Flitz kann sich in mächtige Maschinen verwandeln, die Dir über schwierige Stellen hinweghelfen. Wenn Du seine Waffenkiste siehst, drücke das Steuerkreuz oben oder unten, um eine seiner Maschinen zu wählen. Drücke dann **Start**, und Du bist wieder in der Schlacht!

RC – Flitz verwandelt sich in ein Sprungbrett für hohe Sprünge.

RM – Das U–Boot von Flitz hält Dich unter Wasser am Leben.

RJ – Im Düsenflugzeug von Flitz steigst Du auf zum Himmel.

Hinweis: Diese Box zeigt auch die Mega Mans und Energie, die Dir übrig bleiben. Wähle **Next**, um zur ersten Waffenkiste zurückzukehren.

Wenn Du zurück in der Schlacht bist, drücke Knopf B. Flitz erscheint an Deiner Seite in der Form, die Du gewählt hast. Spring auf ihn drauf und auf geht's!

★ Spring auf das Sprungbrett, um hochzuspringen.

★ Verwende das Steuerkreuz, um das U–Boot und das Düsenflugzeug zu steuern. Drücke Knopf A zum Springen und B zum Feuern.

Flitz ist in einen Benimm–Dich–Kurs geschickt worden, und so verschwindet er, wenn Du ihn nicht mehr brauchst.

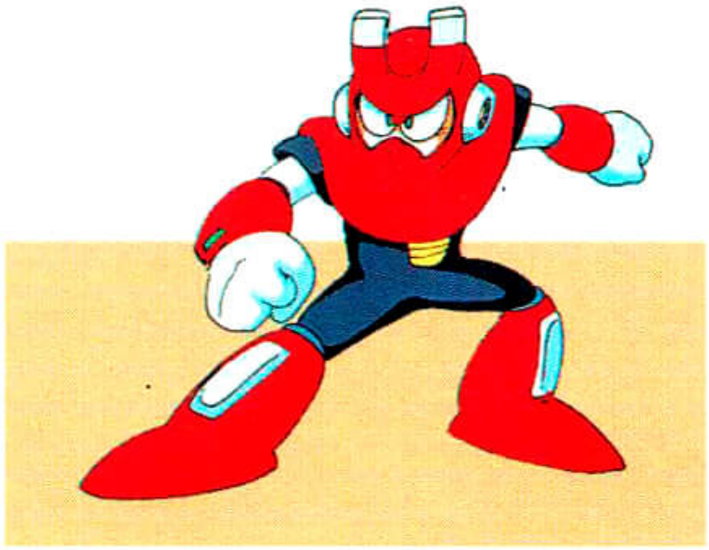
DIE VERWENDUNG DEINES PASSWORTES

Wenn Du einen Robotermeister außer Gefecht setzt, kannst Du ein geheimes Passwort sehen. Verwende das Steuerkreuz, um **Passwort** zu wählen, dann drücke **Start**. (Wenn Du das Passwort nicht sehen willst, wähle "Stufenwahl" (**Stage Select**) und drücke **Start**. Du kehrst dann auf den Bildschirm zurück, auf dem Du einen anderen Gegner wählen kannst.)

Wenn das Passwort erscheint, schreib es nieder oder merke es Dir. Wenn Du das nächste Mal Mega Man 3 spielst, kannst Du es verwenden, um das Spiel von genau diesem Punkt aus fortzusetzen. Und so geht das:

1. Wähle **Passwort** auf dem zu Beginn erscheinenden Bildschirm.
2. Benutze auf dem nächsten Bildschirm das Steuerkreuz, um den Cursor im Gitter zu bewegen. Drücke den Knopf **A** an jeder Stelle, die Du für Dein Passwort brauchst (wenn Du aus Versehen eine Stelle markierst, dann kannst Du dies rückgängig machen mit Knopf **B**).
3. Wenn Du fertig bist, drücke **Start**. Das letzte Spiel, das Du gespielt hast, wird an dem Punkt fortgesetzt, wo das Passwort notiert wurde.

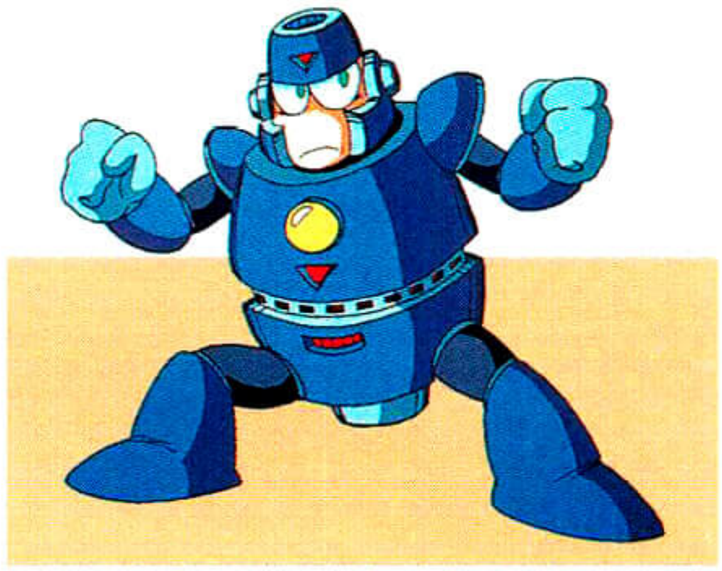
ROBOTERMEISTER



Magnet Man

Snake Man

Needle Man

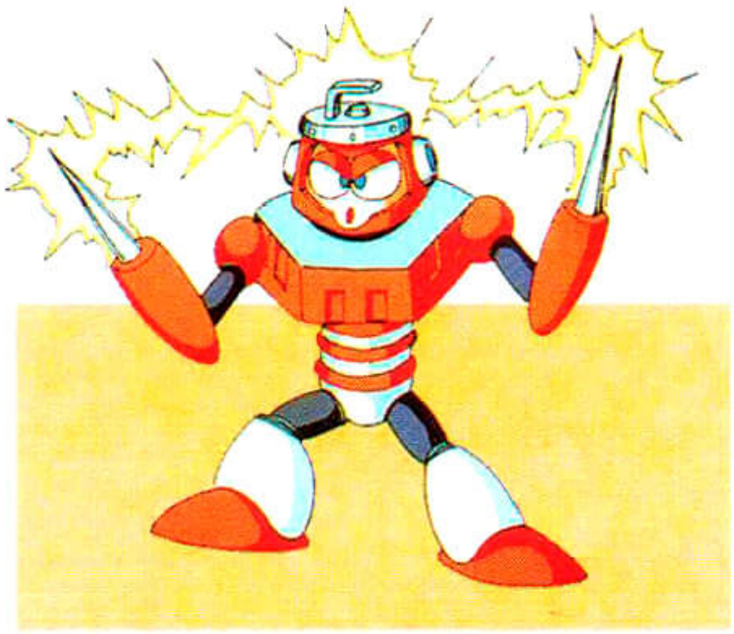


Hard Man

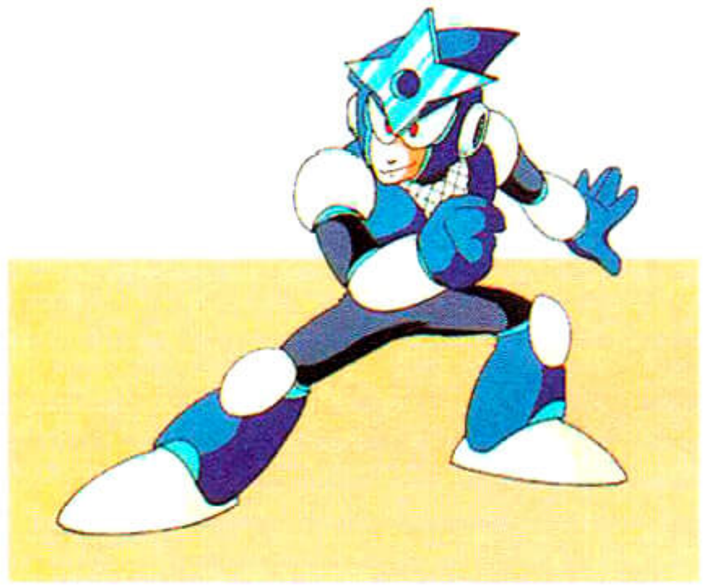
ROBOTERMEISTER

Top Man

Gemini Man



Spark Man



Shadow Man

TIPS UND TRICKS

★ Wenn Du kannst, feuere an Hindernissen vorbei, um den Gegner aus der Entfernung zu treffen.

★ Wenn Du fällst, drücke das Steuerkreuz HOCH UND LINKS oder HOCH UND RECHTS. So kann es Dir vielleicht gelingen, Dich zu retten.

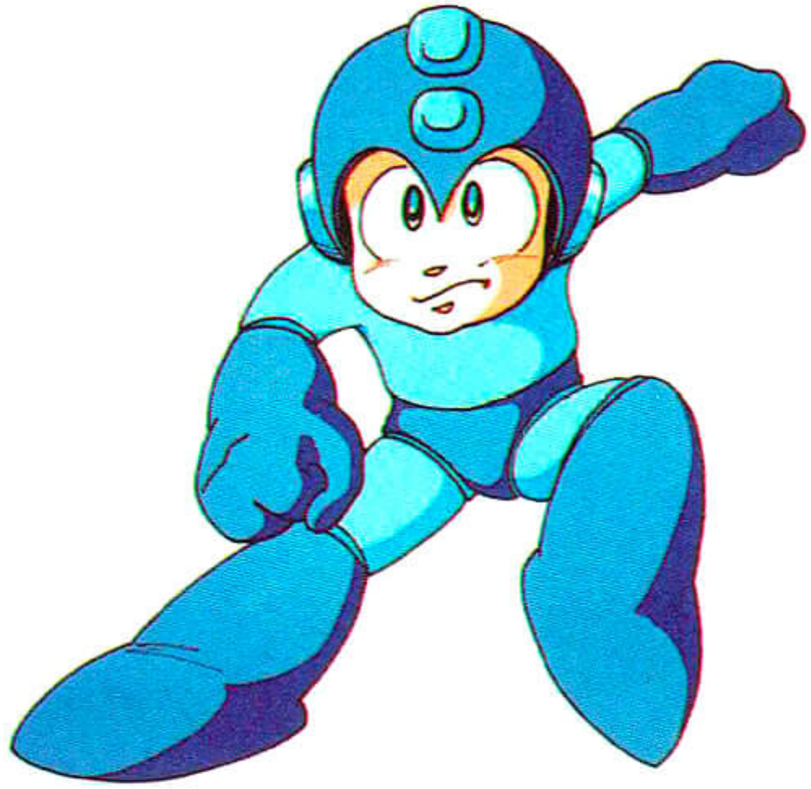
★ Wenn Mega Man beschädigt ist, kann er 1 bis 2 Sekunden lang nicht getroffen werden. Nutzte diese Zeit, um an schwierigen Stellen vorbeizukommen.

★ Überleg Dir, wie die Waffen des Gegners Dir helfen können. Fordere dann die Robotermeister in der richtigen Reihenfolge heraus, um die Waffen zu bekommen, die Du für die nächste Schlacht brauchst.

NOTIZEN

NOTIZEN

NOTIZEN



GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.
Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **0130-5806** an, und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
8750 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung, oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleitungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: **0130-5806**).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeir AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

Nintendo®

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 8754 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN JAPAN